DOOM II™

最新
補足マニュアル
トラブルシューティング

目　次

補足マニュアル

イントロダクション

このマニュアルは、
- ・第一章「セットアップの方法」
- ・第二章「いろいろなコマンドを使う」
- ・第三章「対戦機能の使い方」
- ・第四章「トラブルが起こったら・・・」

以上４つの項目で構成されています。

第一章「セットアップの方法」では、お客様がお持ちのパソコンの機種別に、「どうやってゲームを始めればいいの？」といったセットアップについての詳細が記載されています。98は、やっかいなモノです。設定は、くれぐれも確実に行いましょう。

第二章「いろいろなコマンドを使う」では、いろいろなコマンドを使う方法を説明します。いくらかでもプレイした方なら、DOOM IIの広大なマップは並大抵の努力ではクリアできないことがお分かりでしょう。逆にDOOMからの古いユーザーで、すぐにゲームに慣れてしまい、始めた頃の新鮮な恐怖と興奮を忘れてしまった方もいらっしゃると思います。こうした悩みを解決するためにDOOM IIにはいろいろな「コマンド」が用意されています。これを使うことで、モンスターを出現しないようにしてじっくりマップを調査したり、逆にモンスターが８秒後に復活する、あるいは攻略済みのマップを飛ばして先のマップをプレイする、といった変更や自分の華麗なプレイを録画し、再生して楽しむこともできるのです。

第三章「対戦機能の使い方」では、パソコンならではのシステムを利用した通信対戦について説明しています。DOOM IIでは、DOOM IIバージョン1.9同士で、98－DOS/V－MACという異機種間での対戦が楽しめます。二人で燃える1対1直結のシリアル対戦、最高４人までプレイできるネットワーク対戦、それだけでなく、遠く離れた場所間での電話回線を通したモデム対戦。それぞれの通信対戦に関する設定と詳細が記載されています。

その他、第四章「トラブルが起こったら・・・」ではゲーム起動時、ゲーム中・・・起こりうるトラブルと解決法を実例で説明しています。これであなたも心配はいりません。このマニュアルが強い味方になってくれるでしょう。

第1章 セットアップの方法

「セットアップ操作方法について」

セットアップについて

セットアッププログラムとは、DOOM IIに必要な環境ファイル(DEFAULT.CFG)を変更し保存する、ユーティリティプログラムです。

DOOM IIは、ウインドウアクセラレータ、サウンドボード、ゲームの設定等の各環境をDEFAULT.CFGファイルから読み込みます。

このセットアップは通常、DISK1(CD-ROM版の場合は、起動ディスク)から起動する際(フロッピードライブにDISK1を入れ、98本体の電源を投入します。)「CTRLキー」を押したままにする事で起動できます。(CD-ROM版の場合は、必ずDOOM II のCD-ROMをCD-ROMドライブに挿入して下さい。)

操作法は「セットアップの操作をご覧下さい。」

MS-DOSに自信のある方は、以下の様な方法でもSETUPを起動出来ます。また「機種別DOOM IIセットアップの手引き」の項目をご覧ください。各機種に対応した例が表記してあります。

インストール先のディレクトリにカレントディレクトリを移動「SETUP」とタイプし起動します。この際に必ず、DISK1をフロッピードライブに(CD-ROM版の場合は、必ずDOOM II のCD-ROMをCD-ROMドライブに)挿入して下さい。

「セットアップの操作」

セットアップ
項目の選択

セットアップが起動すると以下のような画面が現れます。

注意：以下に示すような画面が現れない場合、速やかに中止して下さい。他のソフトウェアや、WindowsのSETUP(インストーラである場合もあります)が起動している可能性があります。再度現在の状態を確認して下さい(DOOM IIがインストールされておらずCD DOOM2が失敗している場合にも起こりますので、メッセージをよく確認して下さい)。そのまま動作すると大事なデータの破損にもつながります。

DOOM II setup ver 1.02 (c)1994,95 INFINITY Co.,Ltd

現在の設定

設定ファイル	: default.cfg
表示ドライバ	: pc9821.drv
ＢＧＭドライバ	: 使用しない
効果音ドライバ	: 使用しない
コントローラ	: キーボード＋マウス

DOOM II

1	表示ドライバの選択
2	ＢＧＭドライバの選択
3	効果音ドライバの選択
4	コントローラの選択
5	コントローラ設定
6	設定をセーブ後、ＤＯＯＭ II起動
7	設定をセーブ後、ＤＯＳに戻る
8	シリアル／モデム／ネットワーク設定、起動
9	ｼﾘｱﾙ/ﾓﾃﾞﾑ/ﾈｯﾄ設定、ｾｰﾌﾞｹﾞｰﾑで起動

ESCキーで終了します。

【1】セットアップ画面の各項目を選択します。

この項目ではDOOM IIの起動に必要な表示ドライバ、またＢＧＭの出力に必要なＢＧＭドライバや、効果音の出力に必要な効果音ドライバの選択などがあり、ゲームの起動に必要な設定をします。これらの指定が正しく設定されない場合、DOOM IIは起動しない事がありますので正確に指定してください。

重要！

セットアップの内容は、選択項目の上から順に説明いたします。次の項目で説明する表示ドライバの選択は、DOOM IIの起動に一番重要な項目です。もしこの項目が間違って選択されると画面が表示出来ない為、DOOM IIは起動しません。注意してください。

表示ドライバー選択について

【2】カーソルキーで「表示ドライバの選択」に合わせリターンキーを押すとその項目が選択されます。
選択されると次のような画面に変わります。

DOOM II setup ver 1.02 (c)1994,95 INFINITY Co.,Ltd

現在の設定

設定ファイル	: default.cfg
表示ドライバ	: pc9821.drv
BGMドライバ	: 使用しない
効果音ドライバ	: 使用しない
コントローラ	: キーボード+マウス

グラフィックドライバを選択してください

1	NEC PC9821Aシリーズ/Cシリーズ/Xシリーズ
2	NEC PC9821Be/Bs/Bp/Bf
3	PowerWindow 801/801+/928/801G/928G/928II/805i
4	GA-1024A/1280A/1024AL/1280AL
5	WABシリーズ/WAPシリーズ/WSRシリーズ
6	GA-98NBシリーズ
7	PC-9801-85
8	PC-486Mシリーズ,PC-586RV/MV
9	WGN/WSNシリーズ
A	GA-DRx/98

ここでは、DOOM IIの画面表示に必要なグラフィックドライバの選択を致します。ご使用のウインドウアクセラレータボード又は、内蔵のウィンドウアクセラレータの入っている機種シリーズを選択して下さい。この項目に誤りがあるとゲームが表示できず起動しません。PowerWindowシリーズをご使用の方は、「ベースI/Oアドレスの選択」があります。工場出荷時の設定を変更されている時は、画面の選択メニューで選択して下さい。

選択されると、もとの画面(最初の選択画面)に戻ります。

注意：この時必ずﾘﾀｰﾝキーで終了して下さい。ESCキーで終了すると内容は変更されません。又、SETUPそのものが終了してしまう事も考えられます。この際は環境ﾌｧｲﾙは保存されません。

BGMドライバの選択

【3】次に「BGMドライバの選択」を選びます。
選択されると次の様な画面になります。お客様のパソコンで、どの項目を選択すればよいか解らないという方は、「機種別DOOM IIセットアップの手引き」をご覧になってから、【7】と【8】をためしてみてください。

DOOM II setup ver 1.02 (c)1994,95 INFINITY Co.,Ltd

現在の設定

設定ファイル	: default.cfg
表示ドライバ	: pc9821.drv
BGMドライバ	: 使用しない
効果音ドライバ	: 使用しない
コントローラ	: キーボード+マウス

サウンドドライバを選択してしてください

1	使用しない
2	ｻｳﾝﾄﾞﾌﾞﾗｽﾀｰ16
3	PC-9801-86内蔵FM音源
4	General MIDI (MPU-PC98)
5	General MIDI (SoundBlaster)
6	General MIDI (RS-232C)

ここでは、DOOM IIのBGMを鳴らす為の設定します。
ご使用のサウンドボードに合わせて設定して下さい。ご使用のボード(MIDIを選択した場合、音源が必要です)がMPU-PC98かサウンドブラスター16の場合、「ベースアドレスの選択」をしなければなりません。工場出荷時の設定を変更している場合、画面の選択メニューで変更して下さい。
注意：9821Xシリーズ、9821CanBeシリーズは、内蔵音源の仕様が以前のAシリーズ、Cシリーズとは異なっており、BGMは出力されませんのでご了承ください。BGMを出力したい場合は対応する。音源ボードを別途購入する必要があります。

【4】「効果音ドライバの選択」を選んで下さい。

効果音ドライバの選択

DOOM II setup ver 1.02 (c)1994,95 INFINITY Co.,Ltd

現在の設定

設定ファイル	: default.cfg
表示ドライバ	: pc9821.drv
BGMドライバ	: 使用しない
効果音ドライバ	: 使用しない
コントローラ	:キーボード+マウス

効果音ドライバを選択してしてください

1	使用しない
2	ｻｳﾝﾄﾞﾌﾞﾗｽﾀｰ16
3	PC-9801-86内蔵PCM音源
4	内蔵スピーカー(BEEP)
5	CanBe/X MATE シリーズ内蔵 PCM 音源

ここでは、DOOM IIの効果音を鳴らす為の設定します。ご使用のサウンドボードに合わせて設定して下さい。サウンドブラスター16

を選択の場合、特別な選択項目があります。以下はその説明です。
9821内蔵音源をご使用か、音源なしでご使用の方は、この項目は飛ばして【5】へ進んで下さい。

割込レベルを選択してしてください

1	IRQ3　(INT0)
2	IRQ5　(INT1)（工場出荷時の設定）
3	IRQ10 (INT4)
4	IRQ12 (INT5)

サウンドブラスター16の割り込みレベルは、通常IRQ5です。

サウンドブラスター16の設定

最初に「割り込みレベルの選択」画面が現れます。サウンドブラスター16は通常IRQ5(INT1)を使用します。工場出荷時の状態のまま変更されていない場合、そのままIRQ5(INT1)をカーソルキーとリターンキーを使って選択して下さい。

SB16のベースアドレスを選択してしてください

1	20D2H（工場出荷時の設定）
2	20D4H
3	20D6H
4	20D8H
5	20DAH
6	20DCH
7	20DEH

次に、「ベースアドレスの選択」の画面が現れます。
現れない場合、ESCキーを押してしまっている事が考えられますので、再度「効果音ドライバーの選択」を選択してください。
ベースアドレスの選択は、割込みレベルと同様に工場出荷時の設定を変更している場合、画面の選択メニューで変更して下さい。工場出荷時の状態を変更されていない方は、「工場出荷時の設定」を選択してください。変更法は割込みレベルの時と同様です。

次に、「DMAチャンネルの選択」の画面が現れます。
前項と同様、画面が現れない場合は再度設定をして下さい。

DMAチャンネルを選択してしてください

1	DMAチャンネル0
2	DMAチャンネル3（工場出荷時の設定）

DMAチャンネルの選択は、前項と同様に工場出荷時の設定を変更している場合、選択メニューで変更して下さい。工場出荷時の状態を変更されていない方は、「工場出荷時の設定」を選択してください。変更方法は前項と同様です。
変更が完了しますと最初の画面に戻ります。

注意：ＤＭＡチャンネルは、内蔵ハードディスクの設定や、SCSIインターフェースの設定によっては、工場出荷時の設定が使用できない事があります。

コントローラの選択

【5】「コントローラの選択」を選んで下さい。
この項目は、必ずしも選択する必要はありません、マウスかジョイスティックをご使用になりたい時、選択して下さい。

コントローラの選択

1	キーボードのみ
2	キーボード＋マウス
3	キーボード＋ジョイスティック

このようなメニュー画面が現れたら、他の場合と同様、カーソルキーで合わせてリターンキーで決定し、終了すると元のメニューに戻ります。
注意：設定にあるジョイスティックはDOS/V用の物です。MSX用ジョイパッドは使用できません。

コントローラの設定

【6】「コントローラ設定」を選んで下さい。
操作の割当てを変更する事が可能です。しかしこの項目の操作は、複雑です。もしDOOM II本来の設定でご使用の場合、あえて変更する必要はありません。次の【11】に進んで下さい。
「コントローラの選択」では、各コントローラのボタンスイッチ等の割り当てを、変更することが可能です。例えば「前進や後退は、カーソルキーよりテンキーの方が使いやすい」等と考えた時に変更してください。

ここでは、「コントローラの選択」で選ばれたコントローラの操作の割り当てを行います。上のような画面が現れましたら、割当ての変更をしたいコントローラにカーソルキーで合わせ、リターンキーで選択します。

キーボードの設定

1・キーボードの場合

次のような画面が現れましたら、変更したい項目にカーソルをカーソルキーで合わせ、リターンキーを押します。

Keyboard Configuration

前進	↑
後退	↓
左旋回	←
右旋回	→
使う	SPACE
射撃	CTRL
スピードアップ	SHIFT
スライド移動	GRPH
スライド左	,
スライド右	.

ESC=中止 CR=選択 F10=決定

「何かキーを押してください。」と表示されたら、割当てを行いたいキーを押して下さい。
変更がうまくいくと画面表示のその割当も変化します。

全ての割当が終了しましたらf·10キーを押してください。これでキーボードの設定は終了です。

注意：カナ、CAPSキーが押されていると、リターンキーを押してもカナやCAPSが割当てられてしまいます。必ず解除して下さい。

マウスの設定

2・マウスの場合

Mouse Configuration

射撃	左ボタン
前進	なし
スライド移動	右ボタン

ESC=中止 CR=選択 F10=決定

上記のような画面が現れたら、変更したい項目にカーソルをカーソルキーで合わせ、リターンキーを押します。

割当てを行いたいキーの表示が空欄になったら、割当てたいマウス・ボタンをクリックしてください。
変更がうまくいくと画面表示のその割当も変化します。

全ての割当が終了したらf·10キーを押してください。これでマウスの設定は終了です。

注意：ESCで中止する際は、ESCキーを押した後、1度マウスボタンをクリックして下さい。項目が終了します。

3・ジョイスティックの場合

Joystick Configuration	
射撃	ボタン 1
前進	ボタン 2
使う	ボタン 3
スライド移動	ボタン 4
ESC=中止 CR=選択 F10=決定	

上記のような画面が現れたら、変更したい項目にカーソルをカーソルキーで合わせ、リターンキーを押します。

割当てを行いたいボタンの表示が空欄になったら、割当てたいジョイスティックのボタンを押して下さい。
変更がうまくいくと画面表示のその割当も変化します。

全ての割当が終了しましたらf·10キーを押してください。これで、ジョイスティックの設定は終了です。

注意：ジョイスティック使用の場合は、ゲーム開始時にジョイスティックのレバー「左上」と「右下」の入力要求をしてきます。

これは、ジョイスティックの状態が、常に変化するため毎回行われます。この設定をしないで立ち上げますと、自分の動きがおかしくなることがあります。

ジョイスティックの設定

【7】「シリアル／モデム／ネットワーク設定、起動」について説明します。一人でDOOM IIをプレイする際には、必要ありませんので、このまま【9】に、お進みください。

「シリアル／モデム／ネットワーク設定、起動」にカーソルをカーソルキーで合わせ、リターンキーを押して下さい。

ネットワークデバイス選択	
1	IPXコンパチブルネットワーク
2	モデム
3	シリアルポート
ESC=中止	CR=選択

上記のような画面が現れたら、変更したい項目にカーソルをカーソルキーで合わせ、リターンキーを押します。
この項目は、それぞれ以下の接続を使っての対戦を表しています。

・IPXコンパチブルネットワーク

(IPXプロトコルを使用した、LAN等のローカルネットワークを使って)

・モデム

(RS-232Cポートにモデムをつなぎ電話回線を使って)

・シリアルポート

(RS-232Cポートにクロスケーブルをつなぎ、直接ほかのパソコンと)
上記の設定について、それぞれ説明していきます。

対戦用
起動メニュー

ネットワーク対戦

1・IPXコンパチブルネットワークを選択します。

```
Network Configuration
ープレーヤ人数ーーーーーーーーーーーーー
(･) 2人プレイ
( ) 3人プレイ
( ) 4人プレイ
ースキルレベルーーーーーーーーーーーーー
( ) I'm too young to die.
( ) Hey, not too rough.
(･) Hurt me plenty.
( ) Ultra-Violence!
( ) NIGHTMARE!
ーゲームタイプーーーーーーーーーーーーー
(･) 協調プレイ
( ) 旧デスマッチルール
( ) 公式デスマッチルール Ver2.0
ーネットワークソケットーーーーーーーーー
    [0        ] 0 = default
ESC=中止          F10=DOOM実行
```

プレーヤ人数
(必ず参加する。人数)

スキルレベル
(ゲームの難易度)

ゲームタイプ
(対戦プレイでの状態)

ネットワークソケット
(複数メンバーがプレイしている時、変更して下さい。)

前記のような画面が現れたら、変更したい項目にカーソルをカーソルキーで合わせ、リターンキーを押します。

変更がうまく行きますと、「( )」内にマークがされます。「ネットワークソケット」の場合、選択されると入力待ち状態になりますので、テンキーにて数字を指定しリターンキーを押して下さい。

各項目の選択が終了したら、f･10を押して下さい。このキーが押されると、項目で指定されたパラメータがDOOM IIに渡され、DOOM IIはネットワーク上から対戦相手を調査し起動(ゲームが始まります)します。

注意：対戦プレイを行う時、自分の指定するパラメータは相手と同じでなければなりません。誤りがあるとDOOM IIは起動せずエラーとなります。また、プレーヤ人数は誤りなく指定してください。もし参加人数より多く指定されている場合、つぎの参加者を探したままになってしまうからです。

2・モデムを選択します。

【各パラメータ】

Modem Configuration
ースキルレベルーーーーーーーーーーーーー
( ) I'm too young to die.
( ) Hey, not too rough.
(･) Hurt me plenty.
( ) Ultra-Violence!
( ) NIGHTMARE!
ーゲームタイプーーーーーーーーーーーーー
(･) 協調プレイ
( ) 旧デスマッチルール
( ) 公式デスマッチルール Ver2.0
ーシリアルスピードーーーーーーーーーーー
(･) 9600
( ) 19200
ー接続方法ーーーーーーーーーーーーーーー
(･) 接続済み
( ) 着信待ち
( ) 呼び出す [ ]
ESC=中止 F10=DOOM実行

スキルレベル
(ゲームの難易度)

ゲームタイプ
(対戦プレイでの状態)

シリアルスピード
(RS-232Cポートの転送速度です。お互いに合わせてください。
しかし、19200にRS-232Cポートが対応していない事があります。)

接続方法(以下の様に使います。)
・接続済み
「通信がつながった状態」
・着信待ち
「相手からダイヤルしてくる」
・呼び出す
「こちらからダイヤルする」

上記のような画面が現れましたら、変更したい項目にカーソルをカーソルキーで合わせ、リターンキーを押します。

変更がうまく行きますと、「( )」内にマークがされます。「呼び出す」の場合、選択されると入力待ち状態になりますので、テンキーにて数字(ダイヤルする番号)を指定しリターンキーを押して下さい。接続方法は、電話回線でモデムを接続する為に重要なものです。どちらからダイヤルするか正確に指定してください。また、モデムで対戦する場合、必ずMODEM.CFGファイルが必要になります。モデムは初期状態では、いろいろな制御がONになっています。この様な指定を解除する為のコマンド文字列を、SETUPに指定する必要があるのです。詳しくは、「MODEM.CFGについて」の項をご覧下さい。

各項目の選択が終了したらf･10を押して下さい。このキーが押されると、項目で指定されたパラメータがDOOM IIに渡され、接続状態を調査し起動(ゲームが始まります)します。

注意：対戦プレイを行う時、自分の指定するパラメータは接続状態を除いて相手と同じでなければなりません。誤りがあるとDOOM IIは起動せずエラーとなります。また、接続方法は誤りなく指定してください。もし両方で着信待ちに指定されている場合、そのままダイヤルされるまで待ち続ける事になります。

シリアルモデム
対戦

モデム対戦をする為には、MODEM.CFGファイルが必ず必要です
「MODEM.CFGについて」をお読みください

シリアルケーブル対戦

3・シリアルポートを選択します。
この項は接続方法が無いこと以外、モデムとまったく同じです。
注意する点は、RS-232Cポートにシリアルクロス(リバース)ケーブルで接続され、2台のコンピュータが起動している事です。
注意：ケーブルには、ノーマル(ストレート)やパラレル、クロスパラレルなどがあります。必ずクロスケーブルをご使用ください。

セーブデータからの起動用対戦用起動メニュー

【8】「シリアル／モデム／ネット設定、セーブゲームで起動」について説明します。
「シリアル／モデム／ネット設定、セーブゲームで起動」にカーソルをカーソルキーで合わせ、リターンキーを押して下さい。セーブしたデータを使用して、【7】で対戦した続きをする事ができます。この項目の操作は「シリアル／モデム／ネットワーク設定、起動」とほぼ同じです。但しDOOM IIエピソード、スキルレベル、はセーブデータの物を使用しますので変更できません。もちろん同じ相手とでなければ(同じセーブデータが無いため)対戦はできません。

セーブスロットについて

セーブスロットの選択について説明します。
・DOOM IIはセーブメニュで複数のセーブができます。これをそれぞれセーブスロットと呼びます、セーブメニュでは上から順に表示されていますが、ここでも同様です。
ネットワーク、モデム、シリアルを【7】と同じ様に選択します。

```
Network Configuration
ーセーブスロットーーーーーーーーーーーーー
(･)
( )
( )
( )
( )
( )
ーゲームタイプーーーーーーーーーーーーー
(･) 協調プレイ
( ) 旧デスマッチルール
( ) 公式デスマッチ Ver2.0
ーネットワークソケットーーーーーーーー
    [0            ] 0=default
ESC=中止              F10=DOOM実行
```

メニューが現れたら、セーブスロットにカーソルをカーソルキーで合わせ、リターンキーを押します。変更がうまく行きますと、「()」内にマークがされます。その他の注意する点は【11】を参照して下さい。

注意：お互い違うセーブスロットが選ばれていると、ゲームは起動しません。

【9】セットアップの終了

各設定の変更が完了しますと最初の画面に戻り、中央の「現在の設定」が変更され表示されます。(6、8、9は起動してしまう項目です。メニュ画面には戻りません)

例：

設定ファイル　　：default.cfg
表示ドライバ　　：pc9821.drv
ＢＧＭドライバ　：使用しない
効果音ドライバ　：使用しない
コントローラ　　：キーボード＋マウス

以上の様な初期値が、IOデータのGA98NB1と、ｻｳﾝﾄﾞﾌﾞﾗｽﾀｰ16を使用すると以下の様になります。

設定ファイル　　：default.cfg
表示ドライバ　　：ga98nb.drv
ＢＧＭドライバ　：SoundBlaster16
効果音ドライバ　：SoundBlaster16
コントローラ　　：キーボード＋マウス

もし変更されていない場合は、その項目をもう一度行って下さい。終了は、「設定をセーブ後、DOOM II起動」か「設定をセーブ後、DOSに戻る」にカーソルをカーソルキーで合わせ、リターンキーを押します。また、ESCで中断できますが環境は保存されません。
注意：インストール時にセットアップが起動しますが、ESCキーで中断すると環境設定ファイルそのものが作成されず、SETUPを起動して直接、環境設定ファイルを作らなければなりません。

【10】以上の作業が終了したらインストールは終了です。

以上の様な、セットアップを行った上でDOOM IIが起動しない方は、「機種別DOOM IIセットアップの手引き」の設定例とコンフィギィレーションファイル(default.cfg)の変更例をご覧下さい。

機種別
DOOM II
セットアップ
の手引き

機種別ＤＯＯＭ IIセットアップの手引き

DOOMII のインストールが終了すると自動的に SETUP.EXE が起動し、DOOMIIを動作させるために必要な環境設定の画面になります。DOOMIIのDISK1からCTRLキーを押しながら起ち上げても起動可能です。また、MS-DOSからSETUPと入力することにより何度でも設定を変更できます。
以下に、

1．NEC　PC-9821シリーズ
2．EPSON　PC-486Mシリーズ(486RS2も含む)、PC-586RV,MV
3．PC-9801、PC-9801FELLOW、上記以外のEPSONマシン

と３つのカテゴリーに分けて各機種対応別セットアップ例を記述します。ご自分のパソコンのメーカー、機種をもとに関連する番号の内容をよく読んでください。

※特にEPSON PC-486Mシリーズ(486RS2も含む)、PC-586RV,MVのいずれかをご使用の方は、通常のセットアップの他にバッチコマンドの実行が必要です。(1)〜(7)の手順を２の項で説明しますので、よく読んでから実行してください。

PC-9821
シリーズでの
セットアップ
設定例

１．NEC PC-9821シリーズ

◆セットアップでの設定
以下の項目を選択してください。

【9821MATE　Ae /As /Ap /An /As2 /Ap2 /As3 /Ap3】

・表示ドライバの選択　NEC PC9821Aｼﾘｰｽﾞ/Cｼﾘｰｽﾞ/Xｼﾘｰｽﾞ
・ＢＧＭドライバの選択　PC-9801-86内蔵FM音源
・効果音ドライバの選択　PC-9801-86内蔵PCM音源

【9821MULTI　9821 /Ce /Ce2 /Cs2】

・表示ドライバの選択　NEC PC9821Aｼﾘｰｽﾞ/Cｼﾘｰｽﾞ/Xｼﾘｰｽﾞ
・ＢＧＭドライバの選択　PC-9801-86内蔵FM音源
・効果音ドライバの選択　PC-9801-86内蔵PCM音源

【9821MULTI CanBe　Cb /Cx /Cf /Cb2 /Cx2】
・表示ドライバの選択　NEC PC9821Aｼﾘｰｽﾞ/Cｼﾘｰｽﾞ/Xｼﾘｰｽﾞ
・ＢＧＭドライバの選択　使用しない（またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ）
・効果音ドライバの選択　CanBe /X Mateシリーズ内蔵PCM音源

【9821MATE B　Be /Bs /Bp /Bf】
・表示ドライバの選択　NEC PC9821Be/Bs/Bp/Bf
・ＢＧＭドライバの選択　使用しない（またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ）
・効果音ドライバの選択　内蔵スピーカ(BEEP音)

【9821MATE X　Xe /Xs /Xp /Xn /Xf /Xa /Xt /Xa7 /Xa9 /Xa10 /Xe10】
・表示ドライバの選択　NEC PC9821Aｼﾘｰｽﾞ/Cｼﾘｰｽﾞ/Xｼﾘｰｽﾞ
・ＢＧＭドライバの選択　使用しない（またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ）
・効果音ドライバ　CanBe /X Mateシリーズ内蔵PCM音源

2．EPSON PC-486Mシリーズ(486RS2も含む)、PC-586RV,MV

PC-486Mシリーズ(486RSを含む)、PC-586RV,MVでのセットアップ設定例

EPSON製のPC-486MU /MV /MR2 /MS2 /RS2 /586RV /586MVでは、ゲームを正常に動作させるためにセットアップの他に、製品同梱のバッチコマンドの実行と「システムメニュー」の設定変更が必要です。

バッチコマンドでは、Windowsディレクトリから必要なファイルをDISK1にコピーし、ゲームに必要な環境を整えます。
はじめに日本語Windows 3.1がインストールされているドライブ名、次にDISK1（CD版ではインストール時に作成した起動ディスク）がセットされているフロッピードライブ名をパラメータとして指定しますので、確認しておいてください。

日本語Windows 3.1のディレクトリを「WINDOWS」以外の名前で作成している方は、３番目のパラメータに日本語Windows 3.1のディレクトリ名を指定してください。

では以下に手順をご説明します。

注意点：

※DOSの「**コマンドモード**」や「**ドライブ名**」「**ディレクトリ**」、「**パラメータ**」といった言葉がよく分からない方は、パソコン本体同梱の**MS-DOSユーザーズマニュアル**を読み返してみてください。
あるいはパソコンに詳しい知り合いに聞くのも有効な方法です。
　どうしても分からない場合は、**第４章「トラブルが起こったら」**の最後に書かれた手順で、弊社ユーザーサポートにご相談ください。

(1)通常のインストールを実施する。

(2)セットアップが起動したら「環境保存後、DOSへ戻る」で終了させる。

(3)作業ディレクトリがＤＯＯＭⅡのゲームディレクトリ(通常はDOOM2)であること、DISK1(CD版ではインストール時に作成した起動ディスク)がフロッピードライブにセットされていることを確認する。

(4)バッチコマンドを以下の要領で実行する。

【FD版製品をお求めの方】

　キーボードから以下のようにタイプして、リターンを押してください。使い方が表示されます。

　　　　EPSONFD

「EPSONFD」のあとに[Windowsのドライブ名（通常Ａ：）]と[DISK1のフロッピードライブ名]を指定してリターンを押します。

　例：　EPSONFD A: B:

【CD版製品をお求めの方】

　キーボードから以下のようにタイプして、リターンを押してください。使い方が表示されます。

　　　　EPSONCD4

「EPSONFD」のあとに[Windowsのドライブ名（通常Ａ：）]と[起動ディスクのフロッピードライブ名]を指定してリターンを押します。

　例：　EPSONCD4 A: B:

※ドライブ指定が間違っていたり、目的のファイルが存在しない時は、エラーメッセージが出てコピーの処理はまったく実行されません。もう一度事前確認をしてやり直してください。また、ディスクの入っていないドライブを指定してしまった時は「F（失敗）」で応答してください。

(5)ディスプレイにEPSON純正のCR7600をご使用の方は、ここでもう一つバッチコマンドを実行します。今度はパラメータの指定は必要ありません。以下のようにタイプしてリターンキーを押してください。

EPCR7600

(6)終了のメッセージがでたら完了です。ここでもう一度セットアップを実施し、以下の項目を選択してください。セットアップの詳細については、この章の前半を併せてお読みください。セットアップは、DISK1またはCD-ROMをドライブにセットしたまま「SETUP」とタイプすれば起動します。

【PC-486MU /MV /MR2 /MS2 /RS2 /586RV /586MV】

・表示ドライバの選択　PC-486Mシリーズ、PC-586RV/MV
・ＢＧＭドライバの選択　ｻｳﾝﾄﾞﾌﾞﾗｽﾀｰ16
(ﾍﾞｰｽｱﾄﾞﾚｽは20D2H 工場出荷時の設定)
・効果音ドライバの選択　ｻｳﾝﾄﾞﾌﾞﾗｽﾀｰ16
(IRQ3、ﾍﾞｰｽｱﾄﾞﾚｽ20D2H 工場出荷時の設定、DMAﾁｬﾝﾈﾙ3 工場出荷時の設定)

※最後は「環境保存後、DOSに戻る」で終了してください。

(7)最後に、システムメニューの設定変更を行います。
このまま.HELPキーを押しながらリセットします。
これで「システムメニュー」画面になります。
以下の手順で設定変更を行ってください。

【486/586共通】

「本体の設定の項目」を選びリターンキーを押して、
「１６ＭＢのシステム空間」を「使用する」
に設定する。
（すでに変更されているかもしれません。この設定はそのままにしておいても問題ありません。）

【586のみ】

「システム設定２」を「LOW」
に設定する。
（これはＤＯＯＭⅡがEPSON製Pentiumマシンの高速モードで動作できないため必要な設定です。他のアプリケーションを実行する際にはもとに戻したほうがいいでしょう。）

※システムメニューの詳細はパソコン本体同梱のハードウェアマニュアルをご覧ください。

※※以下にバッチファイルによる変更の具体的な内容を記します。詳細が知りたい方はご参照ください。

(1)効果音を出すための設定(上記のEPSONマシン共通)
・DOOMIIのDISK1にご使用のマシンのWindowsﾃﾞｨﾚｸﾄﾘ内の「SOUNDINI.EXE」をコピーする。
・DISK1内のAUTOEXEC.BATに、「SOUNDINI /P=d2 /I=0 /D=3 /E=0」の１行を書き加える。

【AUTOEXEC.BATの設定例】

```
SOUNDINI  /P=d2  /I=0  /D=3  /E=0
MSCDEX.EXE  /D:MSCD000  /E   (CD-ROM版のみ)
rundoom2
```

(2)ディスプレイがCR7600の場合
・.DOOM2ﾃﾞｨﾚｸﾄﾘ内の「DEFAULT.CFG」の video_mode 行の数値を 272 と書き換える。

【設定例】 video_mode 272

・マシンを起動する際、GRPHキー ＋2 or 3 (ﾃﾝｷｰではなくﾌﾙｷｰ)を押しながら起動する。
(スキャンモードの調整)

(3)CD-ROMドライバの登録（CD版のみ）
※486MU以外の486Mシリーズ、586RV,MV では４倍速CD-ROMﾄﾞﾗｲﾌﾞが搭載されている機種があります。ます。この場合CD-ROMドライバであるEPSONCD.SYSがHIMEM.SYSとEMM386.EXEを必要とします。

・DISK1にWindowsのﾃﾞｨﾚｸﾄﾘにある上記２つのファイルをコピーする。
・.HIMEM.SYS、EMM386.EXEをDISK1にコピーする。
・CONFIG.SYSを書き換えてドライバを有効にする。

【CONFIG.SYSの設定例】

```
files      = 20
buffers    = 20
lastdrive= z
device     = himem.sys
device     = emm386.exe
device     = EPSONCD.SYS /D:MSCD000 /N:1
SHELL      = A:COMMAND.COM A: /P
```

3. PC-9801、PC-9801FELLOW、上記以外のEPSONマシン

PC-9801,
PC-9801
FELLOW
上記以外の
EPSON機種
セットアップ
設定例

【カノープス　PowerWindowシリーズ】
・表示ドライバの選択　PowerWindow 801/801+/928/801G/928G/928II/805i
・ＢＧＭドライバの選択　使用しない（またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ）
・効果音ドライバの選択　使用しない（またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ）
※ご注意：PowerWindowをご使用の場合はDOOMIIを起動する前に、必ず「F.COM」を実行してください。

【ｱｲ･ｵｰ･ﾃﾞｰﾀ機器　GA-1024A /GA-1024AL /GA-1280A /GA-1280AL】
・表示ドライバの選択　GA-1024A /1280A /1024AL /1280AL
・ＢＧＭドライバの選択　使用しない（またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ）
・効果音ドライバの選択　使用しない（またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ）

【ﾒﾙｺ WAB-S /WAB-1000 /WAB-2000 /WAP-2000 /WAP-4000 /WSR-E /WSR-G】
・表示ドライバの選択　WABｼﾘｰｽﾞ /WAPｼﾘｰｽﾞ /WSRｼﾘｰｽﾞ
・ＢＧＭドライバの選択　使用しない（またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ）
・効果音ドライバの選択　使用しない（またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ）

【ｱｲ･ｵｰ･ﾃﾞｰﾀ機器 GA-98NB1,GA-98NBI/C,GA-98NBII,/GA-98NBIV】
・表示ドライバの選択　GA-98NBシリーズ
・ＢＧＭドライバの選択　使用しない（またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ）
・効果音ドライバの選択　使用しない（またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ）

【ＮＥＣ　PC-9801-85(ｳｲﾝﾄﾞｳｱｸｾﾗﾚｰﾀｰﾎﾞｰﾄﾞＢ)】
・表示ドライバの選択　PC-9801-85
・ＢＧＭドライバの選択　使用しない(またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ)
・効果音ドライバの選択　使用しない(またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ)

【メルコ　WGN-A2 /WGN-A4 /WSN-A2F /WSN-A4F】
・表示ドライバの選択　WGN /WSNシリーズ
・ＢＧＭドライバの選択　使用しない(またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ)
・効果音ドライバの選択　使用しない(またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ)
※ご注意：機種によりDOOMIIを起動する前にF.COMを実行する必要があります。

【ｱｲ･ｵｰ･ﾃﾞｰﾀ機器　GA-DR2/98、GA-DR4/98】

・表示ドライバの選択　　GA-DRx/98

・ＢＧＭドライバの選択　使用しない（またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ）

・効果音ドライバの選択　使用しない（またはご使用のｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ）

いろいろな
コマンドを使う

第2章 いろいろなコマンドを使う

「コマンドラインからのDOOM IIの実行」

DOOM IIはMS-DOSのコマンドラインからいろいろなパラメータを付けて起動出来ます。

通信対戦のために

いくらかでもプレイした方なら、ＤＯＯＭⅡの広大なマップは並み大抵の努力ではクリアできないことがお分かりでしょう。イマジニアの中にも、ＤＯＯＭⅡの３０のマップのうち半分も攻略できずに行き詰まっている人は大勢います。逆にＤＯＯＭからの古いユーザーで、すぐにゲームに慣れてしまい、はじめた頃の新鮮な恐怖と興奮を忘れてしまった方もいらっしゃると思います。

こうした悩みを解決するために、ＤＯＯＭⅡにはいろいろな「コマンド」が用意されています。「コマンド」を使うことで、モンスターを出現しないように（－NOMONSTERS）してじっくりマップを調査したり、逆にモンスターが８秒後に復活する（－RESPAWN）、あるいは攻略済みのマップを飛ばして先のマップをプレイする（－WARP）、といったゲームの強弱の変更や、あなたの華麗なプレイを録画して楽しむ（－RECORD／－PLAYDEMO）ことさえもできます。

コマンドの基本的な使い方は簡単です。DISK1（ＣＤ版は起動ディスク）をドライブにセットし、CTRLキーを押しながらリセットしてセットアップを起動し、いったんセットアッププログラムを終了させ、DOSプロンプトが表示された状態（Aドライブにインストールした方では画面が「A:¥DOOM2 ＞」となっている状態）で半角英数で「DOOM2 -NOMONSTERS -WARP 2」のように入力するだけです。
（言ったほど簡単でもありませんね。でも慣れると簡単です。
ほとんどのコマンドはDOS/Vと共通ですから、DOS/V版ＤＯＯＭⅡを既に購入している知り合いがいたら、聞いてみるのが早道でしょう。）

コマンドには大きく分けて、一人でプレイするときにも使えるものと、対戦でしか使えないものがあります。間違えて一人の時に対戦用コマンドを入力してしまった時は、ＤＯＯＭⅡが勝手に解釈して対戦相手を探しはじめる事がありますから、もしそうなったらESCキーで終了してもう一度やり直してください。

続く節では、一人の時に使うコマンドを解説します。対戦で使うコマンドは次の「対戦機能の使い方」の章で扱います。

注意：コマンドラインからDOOM IIを起動するには、MS-DOSの知識が必要です。MS-DOS上の操作に不安のある方は、コマンドラインからの起動はさけて下さい

コマンド行からのDOOM IIの実行

各種パラメータ

以下に説明するパラメータは、DOOM IIに直接渡すこともできますし、IPXSETUP(ネットワーク用デバイスドライバー)またはSERSETUP(シリアル通信用デバイスドライバー)を介して間接的にDOOM IIに渡すこともできます。

【ゲーム中、開始地点、難易度等についてのパラメータ】

LOADGAME
保存したゲームの開始

●LOADGAMEを使うと、セーブしておいた中から任意のゲームを開始することができます。セーブしておいたゲームの名前を入力する必要はありません。SAVE GAME画面上でゲームをセーブしたスロットの番号を入力してください(0-5)。

-loadgame <ゲームの番号>

WARP
指定したマップにワープします

●WARP<レベル番号>によって、指定したゲームレベル(スキルではなくマップ)からゲームを始めることができます。例：ゲームレベル1でゲームを始めたければ、"-warp 1"とタイプします。

-warp xx

注意：-fast、-nomonsters、-skill、-respawnといったパラメータは、メインメニューが立ち上がる起動(通常の起動)では使用できません。DOOM IIが立ち上がった際、そのままGAMEが始まる状態が必要です。- WARPパラメータを使用した場合メインメニュー無しにそのままGAMEに入る事ができます。又、これらのパラメータは、ゲームのロード、ネットワーク対戦、シリアル対戦（モデム対戦も含みます。）にも使用できます。

SKILL
難易度設定

●SKILLによって望みの難易度(1-5)に設定できます。-warpか-loadgameを同時使用した場合にのみ有効です。-warpの項目を参照してください。

-skill <難易度>

NOMONOSTERS
モンスターが現れなくなる

●NOMONSTERSを使えば、モンスターが全く登場しないように設定することが可能です!デスマッチ・モードでモンスターが邪魔でしょうがない場合に大変役立ちます。1人でプレイする場合は、-warpか-loadgameを同時使用した場合にのみ有効です。-warpの項目を参照してください。対戦の場合は-NOMONSTERSのみでも使用できます。

-nomonsters

RESPAWH
モンスターは8秒で復活します

●RESPAWNを使うのは無謀です。これを用いると、モンスターはたとえ殺されても8秒後には復活します。スキル・レベルをNIGHTMARE(悪夢)に設定しても同じ効果が得られます。なお、-respawnと-nomonstersを同時に使用してはいけません。1人でプレイする場合は、-warpか-loadgameを同時使用した場合にのみ有効です。-warpについての項を参照してください。

-respawn

FAST
モンスターの移動スピードが3倍になります

●FASTはモンスターの移動/攻撃速度を3倍にします。いわば、モンスターが復活しないNIGHTMAREモードになるわけです。1人プレイする場合はでこのパラメータは-warpか-loadgameを同時使用した場合にのみ有効です。-warpの項目をご参照ください。

-fast

TURBO
自分のスピードが上がります

●TURBO xxxを用いるとスピードが上がります。DeathMatchで使用すると劇的な効果があります。xxxの値は0から250の間になります。あなたがスピードを上げたことは他のプレイヤーに通知されます。一人プレイでこれを使用するのは反則です。

-turbo xxx

【ゲームプレイの内容をデモとして保存、再生するパラメータ】

●RECORDはこれから始めるゲームをデモとして記録するようDOOM IIに指示します。デモ・ファイルは<ファイル名>.LMPとしてセーブされます。

-record <ファイル名>

RECORD

デモの記録をします

●MAXDEMO xxx　128k以上の大きさがあるデモを記録する場合は、このオプションを使用してください。xxxはデモのサイズです(単位はキロバイト)。

例：-MAXDEMO 1024（1メガバイトのデモを記録します。）

-record <ファイル名>　-maxdemo xxx

MAXDEMO

大きなデモを記録する際に大きさを指定します

●PLAYDEMOは-RECORDで記録しておいたデモを実行します。

(拡張子の.LMPを入力すると実行できません)

-playdemo <ファイル名>

PLAYDEMO

記録しておいたデモを再生します

● DOOMII Ver1.9用の外部WADファイルを使用できます

FILEはDOOM2.WAD以外のWADファイルを使用するためのコマンドです。ただしDOOM IIバージョン1.9の対応したWADファイルでなければ使用できません。外部WADファイルを使用することにより一生DOOM IIで遊ぶことができます。

WADファイルはInternet、NIFTY-Serve等のパソコン通信ネットワーク上や、市販されているCD-ROMにあります。

例：DOOM2 -file XXX.WAD

-file　<WADファイル名>

注意：DOOM II Ver.1.9に対応していても使用できないWADファイルもあります。

FILE

DOOM2 Ver1.9の外部WADファイルを使用できます

【起動時に使用出来る各ファイルについて】

CONFIG

指定の
DOOM用.CFGが
起動します

●CONFIGによって、どのディレクトリからでもコンフィギュレーション・ファイルを使用できます。

コンフィギレーションファイルは、通常DEFAULT.CFGという名前がついています。このファイルを使ってDOOM IIは、グラフィックやサウンド等のドライバーを選択し、コントローラや各パラメータ(画面のサイズ、明るさ等)を保存しています。

SETUPプログラムでディレクトリに作成したデフォルト(省略時の)・コンフィギュレーション・ファイルは消してしまわない様に注意し、他と競合しないような名前にしてください。

-config <パスネーム>

例：-config f:¥DOOM2¥data¥myconfig.cfg

@

この後に
指定された
ファイルの
パラメータが
読み込まれます

●@<ファイル名>でResponseファイルの指定が可能となります。コマンドラインからの起動時に多くのオプションを付けるのは、大変労力がいります。しかしこのResponseファイルを作成するとDOOM IIはそこから追加のコマンド行パラメータを読み取ります。

注意：このResponseファイルは、必ずDOOM IIのインストールされたディレクトリに入れて下さい。

例："DOOM2　@MYPARMS"とタイプすると、DOOM IIはMYPARMSファイルから追加のコマンド行パラメータを読み取ります。ファイル形式は1行あたり1パラメータで、行はキャリジ・リターンで終了します。なお、タイプするときはDOSコマンド行にタイプする場合と全く同じにタイプしてください。

Responseファイルやコンフィギィレーションファイルは、MS-DOSのテキスト形式で作成する必要があります。作成には、テキストエディタご用意下さい。また書式は厳格に決められていますので、スペルミスなどに注意して下さい。

【コントローラや、サウンドの設定を臨時に、無効にする。】

●NOJOYといってもゲームをつまらなくするわけではありません。ジョイスティックを使えなくするパラメータです。
-nojoy

NOJOY
ジョイスティックを使用しない

●NOMOUSEはマウスを使用できなくします。
-nomouse

NOMOUSE
マウスを使用しない

●NOSOUNDはプレイ中にゲームから流れてくる音を消します。
-nosound

NOSOUND
音を出なくする

●NOMUSICはプレイ中にゲームから流れてくるBGMを消します。
-nomusic

NOMUSIC
BGMを消します

●NOSFXはプレイ中にゲームから流れてくる特殊効果音（モンスターのうなり声や銃声など）を消します。
-nosfx

NOSFX
効果音を消します

【前記の情報を入力する際の具体例を以下に示します。】

各DOOM II用パラメータの使用例

DOOM2 -warp 3 -skill 2
(この例ではマップ3、レベル2でゲームが始まります。)

DOOM2 -loadgame 3 -respawn
(この例ではsaveスロット3よりデータをロードし、8秒後にモンスターが蘇る設定にします。)

DOOM2 -warp 4 -fast -respawn -record demoz -maxdemo 1024
(この例ではマップ4からスタートし、モンスターは、移動スピードが3倍になり、8秒間で復活します。又ゲームの記録がdemoz.lmpに1メガバイト以内であれば記録されます。)

第3章 対戦機能の使い方

対戦機能の使い方

「対戦ゲームをやらなければ、ＤＯＯＭを本当にプレイしたとは言えない」と、ＤＯＯＭ、そしてＤＯＯＭⅡの開発者であるidソフトウェア社のJay.Wilbur氏は口癖のように言います。
マルチユーザーで戦う時、ＤＯＯＭⅡは子供のころ遊んだ「鬼ごっこ」を思い出させるような、原始的な興奮を我々に与えてくれます。
我々イマジニアも、この９８版ＤＯＯＭⅡの制作にあたっては対戦機能のクォリティにもっとも注意を払い、開発チームを挙げて日夜ネットワーク対戦にはげんでいます。もちろん遊んでばかりではなく、完成品についてJay氏の厳しいチェックも受けています。（９８版の発売が遅かったのも、決してβ版で遊んでいたからではありません。誤解のないように。）

まず「対戦ゲーム」とはどういうものか、はじめに説明しましょう。ＤＯＯＭⅡのマルチユーザー対戦には、以下の種類があります。

１．ネットワークに接続した４台までのＰＣでおこなう
　「ネットワーク対戦」。
２．２台のＰＣ同士をRS-232Cｸﾛｽｹｰﾌﾞﾙで直接接続する、
　「シリアル対戦」。
３．２台のＰＣをモデムと電話回線を通じて接続する、
　「モデム対戦」。

ではそれぞれについて、ＤＯＯＭⅡ本体（当然正規サポート品に限ります！）のほかにどんな機材があればいいのか、簡単にご説明します。

「通信対戦に必要な機材」

通信対戦に
必要な機材

1．ネットワーク対戦

・IPXプロトコルをサポートしたネットワークドライバ
・イーサーネットボード（LANボード）
・10BASE-T（テンベース・ティー）のLANケーブル
・10BASE-T用の４口以上のネットワーク・ハブ

ネットワークを使う場合に一番簡単で、他人に迷惑をかけない接続方法は、対戦に使う複数のＰＣからのLANケーブルをゲーム専用に確保したひとつのハブに突っ込んでしまう事です。（ハブは、電源のテーブル・タップのようにとにかくコネクタを突っ込むだけで使えます。）我々はデバッグの際にこの方法を使ってLANを障害から守っています。もっとも、我が社の百台近いＰＣが接続されたLANを停止させるような障害は、一度も発生した事がありませんが。

2．シリアル対戦

・RS-232Cクロスケーブル

PC-98シリーズに最近採用された、小さい方の新型RS-232Cコネクタには対応していません。PC-9821 Xシリーズの最新機種には、大小２種類のポートがついていますが、大きいほうを使ってください。

3．モデム対戦

・パソコン用モデム（付属ソフトの関係で使用機種の指定が必要です）
・RS-232Cストレートケーブル（モデムについてくる事が多いようです）
・電話回線（ダイヤル／プッシュを問わず）

長時間の対戦では、電話料金に気を付けたいところです。料金が安く済む方法を工夫して見てください。ＤＯＯＭⅡの対戦を実施するためにモデムを新調しようと考えている方は、製品同梱のモデム設定例（MODEM98.STR）を読んで、中に例が載っている機種を買うとよいでしょう。どうせなら（ＤＯＯＭⅡではそこまで対応していませんが）、28800BPSの高速モデルを買ってしまいましょう。

この後の説明は、あなたがそれぞれの対戦で必要な機材、環境を全て揃えていることを前提として行います。機材がない方も「こんなことができるのか」といった程度に読んでおくとよいでしょう。

「対戦で指定可能なパラメータ」

DOOM IIには対戦があります。対戦をするときのルールをパラメータで指定することが出来ます。

DEATHMATCH

デスマッチ

●DEATHMATCHでデスマッチ・ゲームが始まります。コマンド行パラメータとしてDEATHMATCHを入力しなければ、DOOM IIは協力モードと解釈して実行します。

-deathmatch

ALTDEATH

アイテムが復活するデスマッチ Ver2.0

●ALTDEATHはアイテムが復活する設定のデスマッチ・ゲームが始まります。コマンド行パラメータとしてALTDEATHを入力しなければ、DOOM IIは協力モードと解釈して実行します。
また、ALTDEATHとDEATHMATCHの両方を指定した場合は、ALTDEATHが優先されます。

-altdeath

注意：
インバルネラビリティーとインビジビリティーは、
復活しません。

TIMER

指定時間が過ぎるとレベル終了です

●TIMER<時間(単位は分)>パラメータを用いると、指定時間経過後にゲームを休止すると、その時点でレベル終了となります。このオプションはDEATHMATCH、ALTDEATHモードでのみ有効です。

-timer xxx

「ネットワークで対戦する」

ネットワークを使用して対戦する際、
使うパラメータについて

ネットワーク
対戦について

ネットワークプレイ用ドライバー（IPXSETUP）について

ネットワークを利用してゲームをしたいのでしたら、IPXSETUP.EXEを使用してください。これはDOOM IIのネットワーク・モードで使用するデバイス・ドライバです。パラメータは以下の通りです。

●NODESによってDOOM IIはネットワーク・モードで始まります。また、プレイヤー数も決定します。NODEの数を指定しないと、デフォルト値は4になります。

-nodes　<プレイヤー数>

NODES
プレイヤー数の
決定

●PORTによってネットワークでDOOM IIをプレイする際のポート設定をします。異なるポートを設定すれば、2グループ以上が同一のネットワーク上でプレイできます。

-port　<ポートナンバー>

PORT
複数グループで
DOOM IIを
使用する際

【上記の情報を入力する際の具体例を以下に示します。】

ネットワーク用
ドライバーの
使用例

ipxsetup -nodes 2 -warp 20 -altdeath -timer 10
(この例では、二人でマップ20より始めデスマッチをアイテムが復活するモードで、10分以内のスコアを競い合う設定です。)
ipxsetup -nodes 3 -loadgame 2 -fast -respawn
(この例では、3人でセーブスロット2よりロードし協力プレイで、モンスターの移動スピードが3倍になり8秒間で復活します。)

マルチプレーヤー・デモ・レコーディング

【マルチプレーヤー・デモ・レコーディングについて】

ネットワーク対戦でのあなたの活躍を後世に残すことができます！マルチプレイヤー・デモを記録したいときは、コマンド行に"-record demoz"という行を加えてください。ただし、全プレイヤーが記録しなければ、このコマンドは機能しません。記録時間が長い場合は、"-maxdemo <K>"オプションで、デモ用バッファ空間を増やしてください。この際も、全員が同一の容量を指定しなければなりません。DOOM IIは128Kのデモ用バッファ空間にデフォルトしますから、1メガにしたいのであれば、コマンド行で"-maxdemo 1024"とタイプしてください。

"z_malloc"エラーは、メモリ残量がmaxdemoで指定された値を満たせない場合に発生します。

記録をやめたいときは、QキーまたはF10キーを押して、全プレイヤーがDOSに戻ってください。デモを再生したいときは、"DOOM2 -playdemo demoz"とタイプするだけです。他のプレイヤーを見たいときは、Vf.2キーを押してください。さらにVf.2キーを押せば、プレイヤーを切り替えることができます。また、TABキーを押すとオート・マップが表示されます。

デモのファイル名は好きなように決めてかまいません。"demoz"というのは単なる例にすぎません。

「モデムで対戦する」

シリアルケーブルや、モデムを使用し1対1で対戦する際使用するパラメータ

シリアル・モデム対戦

モデムを利用し2P(プレーヤ)対戦をしたい、又RS-232Cポートを使用し2P対戦をのでしたら、SERSETUP.EXEに必要なパラメータを付けて実行してください。これはDOOM IIのシリアル通信モードで使用するデバイス・ドライバです。パラメータは以下の通りです。

DIAL
電話番号を
ダイヤルします

●DIALはかけるべき番号をプログラムに指示します。これは相手に通信する際に使用します。
注意：回線がプッシュホンで無い場合（パルス回線）電話番号の前にPを入れて下さい。
-dial <電話番号>

ANSWER
電話を待ちます

●ANSWERはあなたのモデムをAnswerモード（着信モード）にします。DOOM IIをプレイするために誰かが通信してくるときは、このモードにしておいてください。
-answer

9600／19200
RS-232Cの
通信速度を
変更します

●あなたの使用しているRS-232Cポートのボー・レートを設定します。値は9600、19200で指定省略時は9600です。
-<数字>
例：　-19200

98版の場合、この２つ以外の変更はできませんので、RS232Cシリアルクロス（リバース）ケーブルにてシリアル対戦を行う場合は、必ず互いに同じ値にして下さい。DOS/V版との対戦をする場合は仕様の違いの為、お互い9600にあわせてご使用下さい。
また、モデム対戦時に-19200の設定を使用する場合、モデム本体のバッファリングの発生などにより、-9600でダイレクト接続した場合より動きが悪くなることがあります。

【各パラメータを入力する際の具体例を以下に示します。】

sersetup -dial 117 -9600 -warp 20 -altdeath -time 10
(この例では、モデム対戦をこちらより「117」にダイヤルし、マップ20より始め、デスマッチをアイテムが復活するモードで10分以内のスコアを競い合う設定です。また回線がプッシュホンの回線[パルス回線]では無いときは以下のようになります。)
sersetup -dial p117 -9600 -warp 20 -altdeath -time 10

sersetup -answer -9600 -loadgame 2 -fast -respawn
(この例では、モデム対戦を着信待ちでセーブスロット2よりロードし、協力プレイでモンスターの移動スピードが3倍になり8秒間で復活します。)

MODEM.CFGについて

「MODEM.CFG」について

モデム通信で対戦するには,MODEM.CFGファイルが必要

重要!
SETUPプログラムからシリアルモデムにて対戦を行う場合は、ご使用になっているモデムのATコマンドを使用してMODEM.CFGという名前のファイルを作成する必要があります。
書式は、1行目にDOOM II起動時にモデムに送られる初期化用ATコマンド、2行目にDOOM II終了時にモデムに送られるATコマンドを、それぞれ書いたテキストファイルにして作成してください。
(MODEM.CFGファイルはSERSETUPがモデムを初期化する際に使用します。)
注意:このMODEM.CFGは、必ずDOOM IIのインストールされたディレクトリに入れて下さい。

MODEM.CFGの初期化文字列は下のようなものです。
AT &f &C1 &D2 &Q5 &K0 S46=0
しかし、モデムによって初期化文字列は異なりますので、お使いに

なっているモデムの説明書で調べてください。
この１行目の初期化コマンドには、
（ハードウェア、ソフトウェア）フロー制御のOFF
各データ圧縮機能のOFF
エラー訂正機能のOFF
等が設定されていなければなりません。
2行目は、DOOM IIを止めたい場合に使用するATコマンドです。
また、DOOM IIは9600bpsにて通信するよう作られていますので、接続がうまくゆかない時は、ダイレクトモードに指定し通信速度を固定しないか、9600bpsに通信速度を固定してご使用下さい。
こちらから通信したけれどもモデムが接続されないという場合は、相手の方から通信してもらってください。そのとき又モデムをGENERIC（ダイレクトモード）に設定してみてください。

例：

AT &F &C1 &D2 &Q5 &K0 S46=0　(ここで改行します。)
AT H0　(DOOM II終了後の設定)

以上の様なテキストを作成しファイル名をMODEM.CFGにしてください。しかし、この例はあくまでhayes標準に準拠したもので、日本国内では、ATコマンドは標準化されておりません。作成の際は必ずお手持ちのモデム付属のマニュアルにて、ATコマンドを確認して作成してください。

どうしても接続が上手く行かない時

それでもまだモデムが接続されないようであれば、二人そろって適当な通信プログラムを実行して、9600で接続してみてください。その際にもエラー訂正やデータ圧縮を行ってはいけません。それから通信プログラムだけを終了して、接続はそのままにしておきます。その状態でSERSETUPを実行してください（ちょうどモデムなしでプレイした場合と同じです）。

クロスケーブルで対戦する際の注意

「RS-232Cケーブルで対戦する」

クロスケーブルで対戦する際の注意

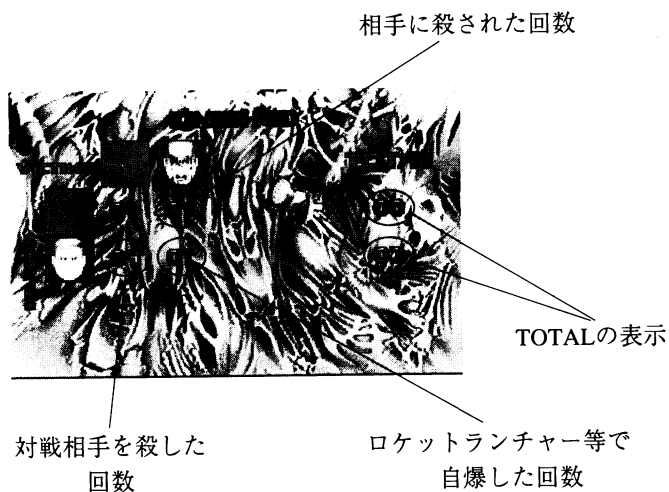
モデム無しでプレイする場合は、RS-232Cクロスケーブルを双方のコンピュータのRS-232Cポートに接続しなければなりません。また、双方のコンピュータは、各種パラメータをSERSETUP.EXEに付けて実行しなければなりません。-ANSWERパラメータと-DIALパラメータは使用しないでください。これらを使用するとSERSETUPはモデムを使用しているものと判断してしまいます。販売店に行って、「DOOM IIをプレイしたいので、Dサブ25ピンのRS-232Cのクロスケーブルをください。」と言えば入手できます。

注意：DOS/VのRS-232Cポートは、Dサブ9ピンですので、98用クロスケーブルだけでは、接続できません。変換アダプター（ノーマル）が必要です

シリアルケーブル対戦用パラメータの使用例

【RS-232Cケーブル対戦の具体例を以下に示します。】

sersetup -altdeath -fast -respawn
(クロスケーブルにて接続し、デスマッチをアイテムが復活するモードで、モンスターは移動スピードが3倍になり8秒間で復活します。このようにクロスケーブルで接続する際は、特にSERSETUPのパラメータは必要ありません。)

「対戦時の勝敗表の見かた」

通信対戦時の勝敗では、自分は顔画面で表示され相手は色で表示されます。TOTALの表示は、**「殺した回数ー自爆した回数」**で表示されます。

第4章トラブルが起こったら・・・

「トラブルシューティング」

DOOM IIを実行するにあたって、技術的な助けが必要とされるときは、イマジニアユーザーサポート（TEL: (03) 3343-8900）までご連絡ください。

その際はできるだけコンピュータの近くにいるようにしてください。システムのセットアップ状態や構成機器等については、できるだけ詳しく説明できるようにしておいてください。

システムのセットアップを変更する場合は、その変更によって既存の情報やシステム上のハードウェア、またはネットワークが損害を被ることがないよう、ハードウェアのマニュアルをもう一度読み直すことをお薦めします。システムやソフトウェアのセットアップの変更には危険が伴います。変更した結果として何らかの不具合が生じたとしても、当方では一切責任を負いかねます。ネットワークに自信がない方は通常のプレイをおすすめします。

導入時のトラブル
インストール時
セットアップ時

【導入時のトラブル(インストール・セットアップなど)について以下の点を確認して下さい。】

・起動しない。

→インストールは終了していますか？
→各種周辺機器の電源はオンになっていますか？
→DOOM IIはWindows上からでは動作しません。必ずWindowsは終了させた状態でご使用下さい。

・**Windows上でインストールがうまくいかない。**

→DOOM IIをWindows上ではインストールしないで下さい。必ずWindowsを終了させ、MS-DOSの画面にした状態でインストールを行って下さい。

(PC9821CanBeシリーズをご使用の場合、Windowsを終了させ、MS-DOS画面に移行しようとすると、パソコン本体の電源が切れてしまう事があります。このような場合は「インストールマニュアルの98ランチをお使いの方へ」をご参照下さい。)

・**Windows上で起動しない。**

→DOOM IIはWindows上では動作しません。必ずWindowsを終了させた状態でご使用下さい。また誤動作の原因になりますので、Windowsの「MS-DOSプロンプト」からの起動はしないようにして下さい。

・**Windows上でアイコンが登録できない。**

→本製品はWindows上では動作しません。従ってインストールが終了してもWindows上でアイコンは登録されません。

・**「コマンドまたはファイル名が違います」と表示され、インストールプログラムが起動しない。**

→正しく「INSTALL」とタイプされているか確認して下さい。

・**上記の内容でタイピングが間違っていなかった。**

→インストールプログラムの入っているドライブにカレントドライブが切り替わっていない事が考えられます。

接続されているハードディスクが1台で領域が分割されていない場合、通常フロッピードライブはB以降に設定されています。

現在のカレントドライブがAで、フロッピードライブがBの場合「A:¥>」の状態で、「B:」と入力してリターンキーを押して下さい。

例)　A:¥>B: (ﾘﾀｰﾝ)

注意：下線部分の「B:」のみ入力して下さい。「A:¥>」の部分はMS-DOSのコマンドプロンプトです、入力する必要はありません。

これでカレントドライブが変更され、コマンドプロンプトが、「A:¥>」から「B:¥>」に変更されますので、続いてインストールプログラムを実行して下さい。

・インストールしていたところ、
"ディスク・ライト・エラー"が発生した。

→DOUBLESPACEのような、ディスク圧縮プログラムをご使用になっている場合に発生します。インストーラはディスクの空き容量に関して、「経験に基づいて」ハードディスクの空き容量の推定を試みますが、この容量計算に誤りが生じる為です。(ハードディスクの故障によっても起こります。)DOUBLESPACEを使用するとDISK 1よりの起動ができませんのでご使用にならないでください。

・インストール終了後に
WindowsのSETUPプログラムが実行される。

→DOOM IIがハードドライブにインストールされていません。その原因としてはディスク空間の不足が考えられます。問題点は上記と同様です。

・インストール作業中にディスクエラーが発生する。

→ディスクエラー(CRCエラーなど)が発生した場合、ディスクの初期不良の可能性があります。誠に恐れ入りますが、弊社ユーザーサポートまでご連絡下さい。

DOOM II 起動時のトラブル

・コマンドラインからDOOM IIを起動しようとすると、
「すでに仮想86モードで動作しています」
と表示され起動しない。

→DOOM IIはDOSエクステンダを使用し、プロテクトモードで動作しています。MS-DOS付属のEMM386.EXEが組み込まれている場合、このDOSエクステンダとぶつかりDOOM IIは起動できません。EMM386.EXEを組み込まない状態で起動して下さい。

・コマンドラインからDOOM IIを起動しようとすると、
"Insufficient Memory"エラーが発生した。
またはDOOM IIが実行できない。

→DISK 1 (CD-ROM版は起動ディスク)より起動して下さい。DOOM IIの実行に必要なRAMの空き不足です。DOOM IIの実行にはRAMの空きが3MBは必要です。

注意：EMM386等のメモリ・マネージャまた、SMARTDRV等のディスク・キャッシュは、ご使用にならないでください。もしご使用になるのでしたらVCPI(DOSエクステンダーに対応したメモリ管理環境)に対応したものをご使用下さい。

セットアップ起動時のトラブル

・DOOM IIの「セットアップ」が起動しない。

→セットアップはフロッピードライブにDISK 1が認識できない場合(CD-ROM版ならCD-ROMドライブに製品CD-ROM)、終了してしまいます。DISK 1 (製品CD-ROM)をセットした状態で起動して下さい。

・設定を変更の為「セットアップ」したいが、起動方法はどうしたら良いか？

→コントローラー設定、音源の設定などをインストール後に変更したい場合は、DIKS 1をフロッピードライブに入れリセットキーを押し、この際に更にCTRLキーを押したままにして起動して下さい。セットアッププログラムが起動します。

→コマンドライン上から直接セットアッププログラムを起動することも可能です。DOOM IIをインストールしたディレクトリにカレントディレクトリを変更し、「SETUP.EXE」を実行して下さい。

例)　A:¥DOOM2>SETUP (リターン)

注意：下線部分の「SETUP」のみ入力して下さい。「A¥DOOM2>」の部分はMS-DOSのコマンドプロンプトです。入力する必要はありません。

・設定を変更した筈なのに変更箇所が有効にならない。

→セットアッププログラムを終了する際に、必ず「設定をセーブ後、DOSに戻る」、もしくは「設定をセーブ後、DOOM II起動」を選択して下さい。ESCキーを押して終了してしまうと変更箇所が保存されません。

音声についての トラブル

【音声関連のトラブル】

・音が出ない(音が小さい)。

→パソコン本体のボリュームつまみを大きめに設定してみて下さい。

→DOOM IIはゲーム内で、BGMや効果音の音量を調節することが可能です。ファンクションキーの4(F4キー)を押して下さい。SFX VOLUME(効果音のボリューム設定)、MUSIC VOLUME(BGMのボリューム設定)でそれぞれ効果音と、BGMのボリュームが変更できます。

→DOOM IIで音声を出力するためには、PC9801-86音源ボード(NEC製)及び、サウンドブラスター16(クリエイティブメディア製）が必要です。これらの音源ボードが搭載されていない機種の場合、そのままでは音声は出力できません。

注意：(PC9821CanBeシリーズ、
及びPC9821 Xシリーズをご使用の場合)

DOOM IIの対応音源ボードは、PC9801-86音源ボード(NEC製)及びサウンドブラスター16(クリエイティブメディア製)の2種に限らせていただています。PC9821CanBeシリーズ、及びPC9821 Xシリーズの場合、内蔵の音源ボードが、従来のPC9801-86音源ボードと若干仕様が変更されているため、音声が正常に出力できません。

注意：(サウンドブラスターPROを搭載した、
EPSON PC486Mシリーズをご使用の場合)

原則としてDOOM IIが対応しているのはサウンドブラスター16ですが、サウンドブラスターPROでも音声を出力させることは可能です。この際の設定はDMAチャンネルが3、IRQが3、ベースアドレスが20D2Hに合わせて下さい。

サウンド・ブラスター16での トラブル

・サウンドブラスター16を使用していて、音声が出力されない。又は雑音が入る。

→セットアッププログラムでDMAチャンネル及び、I/Oページアドレスを変更してみて下さい。改善される可能性があります。

→(SB16ディレクトリ内にある)SB16SET.EXEを実行して、LineとMicのボリュームを0に下げてください。(SB16SET /LINE:1,0 /MIC:0 の様にパラメータを付けて起動する。)

・**PC-9801-86ボードや、サウンドブラスター16を接続したのに音声が出ない。**

→セットアッププログラムで、接続した音源ボードが選択されているかどうか確認して下さい。

→パソコン本体に上記ボード以外の音源ボード(FM音源など)が内蔵されている場合は、そのボードを外すか、IRQが重ならないように使用しないボードのIRQを変更して下さい(通常は、IRQはINT5に指定されています)。

ゲーム操作上のトラブル

【ゲーム操作上のトラブル】

・**画面が暗い**

→ディスプレイによっては画面が暗く感じられることがあります。ファンクションキーの11(Vf.1キー)で、画面の明るさを調節出来ます。

・**動きが遅い**

→パソコン本体のCPUパワーやメモリ搭載量によっては動作速度が遅く、ぎごちなく感じられることがあります。

ファンクションキーの5(F5キー)を押すことでGRAPHIC DETAIL(画面の描画密度)を切り替えることが出来ます。通常の設定はHIGH(高密度)ですが、これをLOW(低密度)に切り替えることで、若干ですが動作速度が向上します。

又、画面サイズを縮小することで動作速度を向上させることも可能です。画面サイズはESCキーを押し、OPTIONSを選択すれば、SCREEN SIZEの項目で設定が出来ます。

ゲーム中の場合、「^」キー及び、「-」キーで変更できます。「-」キーで画面サイズが拡大され、「^」キーで縮小されます。

・**数字キーを押しても武器が切り替わらない**

→武器の持ち替えはフルキーの数字キーに設定されています。テンキーの数字キーを押しても武器の持ち替えは行われません。

ジョイスティック

についての
トラブル

・**ジョイスティックがうまく設定できない**

→セットアッププログラムの「コントローラーの選択」の項目が「キーボード＋ジョイスティック」に設定されているか確認して下さい。設定されていない場合は改めて設定しその設定をセーブして下さい。

「コントローラーの選択」が「キーボード＋ジョイスティック」が選択されていて、ジョイスティックがパソコン本体に接続されていれば、DOOM II起動時にジョイスティックの設定についてのメッセージが表示されます。

1)CENTER THE JOYSTICK AND PRESS BUTTON 1というメッセージが表示されます。ここでセンター(中心)の位置を決定します。レバーに触れない状態(そのままの状態)で、ボタン1を押して下さい。

2)PUSH THE JOYSTICK TO THE UPPER LEFT CORNER AND PRESS BUTTON 1というメッセージが続いて表示されますので、こんどはレバーを左斜め上方向に最大限傾け、その状態でボタン1を押します。

3)PUSH THE JOYSTICK TO THE LOWER RIGHT CORNER AND PRESS BUTTON 1というメッセージが最後に表示されますので、ここではレバーを右斜め下方向に最大限傾け、その状態でボタン1を押します。

以上で、ジョイスティックに関する設定は終了し、DOOM IIが起動します。上記の1)-3)の設定が正しく行われていればゲームでジョイスティックの使用が可能になります。

注意：DOOM IIはDOS/V用アナログジョイスティックをサウンドブラスター16に付けて使用するように作られています。MSX用ジョイパットは使用できません。

その他 対戦など

【その他(対戦・外部WAD・etc)】

・**対戦がうまく起動できません**

→対戦を行う場合には人数分のDOOM IIが必要です。必ず人数分のDOOM IIをご購入下さい。

→シリアル対戦の場合、必ずクロスリバースケーブルでパソコン同士を接続して下さい。これ以外のケーブルでは対戦は行えません。

・"looking for players..."というメッセージが表示されて開始準備の途中でDOOM IIが止まってしまった。

→実際に参加しているプレイヤーの数よりも多い人数を入力するとこうなります。例えば、実際のプレイヤー数は3人なのに、4人と入力してしまうと、4人目のプレイヤーがゲームを始めるまでDOOM IIは何もしません。こうなってしまったら、ESCキーを押してまずこの状態から抜け出し、それから正しい人数を入力してゲームをやり直してください。

・"IPX NETWORK NOT DETECTED"というｴﾗｰが発生する。

→現在DOOM IIが対応しているのは、IPXプロトコルを使用しているネットワークだけです。このメッセージが表示される場合は、ネットワークのマニュアルをチェックして、IPXプロトコルを採用しているかどうかを確かめてください。

・ネットワーク対戦していたところ、"CONSISTENSY ERROR"というﾒｯｾｰｼﾞが表示された。

→多人数でのプレイが正常に行われるためには、ネットワークでのプレイ中は全てのコンピュータがほぼ同じ状態でDOOM IIを実行する必要があります。実行状態が他と異なるコンピュータがあると、このメッセージが表示されます。こうなってしまったら、全員がいったんゲームを中断して、もう一度やり直すしかありません。

・市販されている外部WADは98版でも動作しますか？

→DOOM II(PC98版)のバージョンは1.9です。従って、VER1.9用のWADならば読み込める可能性があります。ただし、実行プログラムを直接書き換えるような一部の特殊なWAD(I.WADと呼ばれるもの等)は動作しません。

・外部WADファイルって何ですか？

→DOOMのシナリオマップです。DOOMには世界中の愛好家のみな

さんによって作成された外部WADが無数に存在します。これらの外部WADを読み込むことによって、全く異なったマップ、シナリオでDOOM IIをプレイすることが出来ます。これらの外部WADはパソコンソフト専門店等で販売されています。また、各種パソコン通信サービスなどで入手が可能なWADも存在します。

(外部WADそのものは弊社にて販売、配布などはいたしておりません。これらの外部WAD自体へのご質問、お問い合わせには、お応えできません。どうかご了承下さい)

まだ動作しない場合は

※まだ動作しない場合は？

●マニュアル、トラブルシューティングをご覧になっても動作しない場合は、イマジニア・ユーザーサポートまでお問い合わせ下さい。詳しくトラブル説明を行えるように、コンピューターの近辺で御連絡下さい。

ユーザーサポート専用ダイアル　03-3343-8900

(土、日、祝祭日、年末年始を除く10:00〜11:45、13:00〜17:00)

●FAXでも受け付けております。記載する事項は以下の点にご留意下さい。

- ご使用の製品名、ﾒﾃﾞｨｱ。例えば98版DOOM II(CD-ROM版)など。
- シリアル番号の記載。保証書に記載されています。
- ご使用の機種名、ご使用のディスプレイ等のマシン名の記載。
- DISK 1からの起動か、ハードディスクからの起動かを明記。
  ハードディスクからの起動の場合は、
  AUTOEXEC.BAT、CONFIG.SYSの記載。
- ご使用の環境について。MS-DOSのバージョン。
  ｱｸｾﾗﾚｰﾀｰﾎﾞｰﾄﾞの種類など。
- ハード的に拡張している場合はそれらも記載下さい。
  増設メモリ、ハードディスク等。
- 症状の様子。どの様な症状が発生しているか具体的な記述。
  詳細な情報が解決を早めます。

イマジニア・ユーザーサポート課　FAX 03-3343-8915

●また、ニフティ・サーブ上でのオンラインサポートも行っております。
NIFTY-Serveの会員の方はご利用下さい。最新の情報があります。
GO FGAMEVA　のジャンプコマンドでアクセスできます。
--------------------　（平成7年10月4日まで）

【GAMEベンダーフォーラムA】

＜会議室の概要＞
・USER'S SALON(MES 6)・・・弊社製品、または関連ある製品の話題について、会員の方々の情報、意見交換の場。
(ﾕｰｻﾞｰｽﾞｻﾛﾝ)
・USER SUPPORT(MES 7)・・弊社製品に関しての質問、回答の場。
(ﾕｰｻﾞｰｻﾎﾟｰﾄ)

＜ライブラリ＞
・TOOL LIBRARY(LIB 6)・・・・最新UPDATEファイルなど。
(ﾂｰﾙﾗｲﾌﾞﾗﾘ)
・DATA LIBRARY(LIB 7)・・・・体験版、便利なツールなど。
(ﾃﾞｰﾀﾗｲﾌﾞﾗﾘ)

尚、平成7年10月5日からは【GAMEベンダーステーションA】に移動いたします。
10/5以降は下記ジャンプコマンドでアクセスして下さい。
GO SGAMEVA

※ご注意：会議室、ライブラリの構成は変更する可能性があります。
また、ご質問により回答には時間を要する場合もあります。予めご了承下さい。

動作環境と対応機種について

◆動作に必要なハードウェア環境

・CPUはi486SX以上が必要です。快適なゲームのためにはi486DX2　66MHz以上のCPUをお奨めします。
・ハードディスク専用です。空き容量が約20MB以上必要です。
・最低3.6MB以上のRAMが必要です。8MB以上の増設をお奨めします。
・ｱﾅﾛｸﾞRGB高解像度カラーディスプレイ(640×400ﾄﾞｯﾄ以上)が必要です。ﾏﾙﾁｼﾝｸﾃﾞｨｽﾌﾟﾚｲをお奨めします。
・NEC　MS-DOS Ver.5.0、5.0A、5.0A-H、6.2に対応しています。

486以上のプロセッサーと8メガバイトのRAMがあって初めて、DOOM IIは(開発者の意図通りに)快適に実行できます。推奨環境を満たしていないハードウェアでプレイすると、アニメーションがぎこちなくなることがあります。画面を縮小する、グラフィック・ディテールをLOWにする、メモリーマネージャーや不必要なTSR（常駐プログラム）を使用しない等でスピードは改善されます。

注意：NEC PC-9801シリーズ(PC-9821シリーズを除く)、EPSON PCシリーズには、DOOM IIに対応したウインドウ・アクセラレータボードとそれに対応したアナログカラーディスプレイが必要です。下記リストをご参照ください。EPSON PCシリーズにてこれらのウインドウ・アクセラレータボードを使用した場合、ハードウェアの仕様上の制限で、DOOM IIがご使用になれない場合があります。

対応ｱｸｾﾗﾚｰﾀｰﾎﾞｰﾄﾞを使用しなくても動作する機種は、以下の通りです。

NEC	PC9821MULTI PC9821MATE	9821、Ce、Ce2、Cs2、Cb、Cb2、Cx、Cx2、Cf、 Ae、As、Ap、An、As2、Ap2、As3、Ap3、Be、Bs、Bp、Bf、 Xe、Xs、Xp、Xn、Xf、Xa、Xt、Xa7、Xa9、Xa10、Xe10
EPSON	PC-486	MU、MV、MR2、MS2、RS2
	PC-586	MV、RV

対応ｱｸｾﾗﾚｰﾀｰﾎﾞｰﾄﾞを使用した場合動作する機種は以下の通りです。
（CPUがi486SX以上の機種に限る）

NEC	9801シリーズ、9801 FELLOWシリーズ
EPSON	PC-386、PC486、PC586シリーズのうち上記以外の機種

対応ｱｸｾﾗﾚｰﾀｰﾎﾞｰﾄﾞ

上記の機種について、以下のアクセラレーターボードに対応しています。

I-O DATA機器	GA-1280A、GA-1280AL、GA-1024A、GA-1024AL、GA-NB1、GA-NB I/C、GA-NB II、GA-NB IV、GA-DR2/98、GA-DR4/98
メルコ	WAB-S、WSR-E、WSR-G、WAB-1000、WAB-2000、WAP-2000、WAP-4000、WGN-A2、WGN-A4、WSN-A2F、WSN-A4F
カノープス	PowerWindow805、801+、928、928G、928II、805i、805i NewEdition
NEC	PC-9801-85(ｳｲﾝﾄﾞｳｱｸｾﾗﾚｰﾀｰﾎﾞｰﾄﾞＢ)

対応音源ボード

ＤＯＯＭ IIでBGM、効果音を聴くためには、FM音源、PCM音源が必要です。
ＤＯＯＭ IIは以下の音源ボードに対応しています。

FM/PCM音源	SoundBlaster16 (ｸﾘｴｲﾃｨﾌﾞﾒﾃﾞｨｱ社製)、PC-9801-86 (NEC社製)
MIDI対応(GM音源)	WaveBlaster II (ｸﾘｴｲﾃｨﾌﾞﾒﾃﾞｨｱ社製) ※1 ﾛｰﾗﾝﾄﾞ社製(MPU-PC98内部互換)音源ボード※1 ﾛｰﾗﾝﾄﾞ社製MPU-PC98互換ｲﾝﾀｰﾌｪｰｽとGM対応音源 SoundBlaster16用外部MIDIｲﾝﾀｰﾌｪｰｽｹｰﾌﾞﾙとGM対応音源 RS-232C MIDIｲﾝﾀｰﾌｪｰｽとGM対応音源※2

注意：上記以外のサウンドボードをご使用の場合、動作不良を起こす事が考えられますので、ＢＧＭ、効果音は「使用しない」の状態にて動作させてください。

※1 よりリアルでクォリティの高いMIDIサウンドをお楽しみになりたい方は、別途GM規格対応の外部MIDI音源モジュールをご購入ください。

※2 直接RS-232Cを音源につなぐｲﾝﾀｰﾌｪｰｽがありますが、送信内容を一度MIDI信号にして受信するように、作られており使用できません。

ご注意

●ｱｸｾﾗﾚｰﾀｰﾎﾞｰﾄﾞは、98ローカルバス、PCIバス、EPSONローカルバス用の製品には対応しておりません。

●ノート型、ラップトップ型パソコンには対応しておりません。動作に関してのご質問等もお受け致しかねます。

●音源付きｱｸｾﾗﾚｰﾀｰﾎﾞｰﾄﾞの音源には対応しておりません。

●純正ディスクドライブ以外での動作は保証致しかねます。

イマジニア株式会社
imagineer
〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル
代表●03(3343)8911 ●ユーザーサポート03(3343)8900